

La Competencia Digital

Biblioteca/CRAI de la Universidad Pablo de Olavide
Formación en Competencia Digital



UNIVERSIDAD
**PABLO^D
OLAVIDE**
S E V I L L A

Este material se distribuye bajo una licencia [Licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).



Visita la guía online



Fecha de creación:15/11/2020
Versión:1.0

Tabla de contenido

Recuerda la metodología del curso.....	3
La sociedad de la información	4
Nuestros hábitos digitales: errores comunes	5
La necesidad de formar en competencias	8
La Competencia Digital.....	10
DigComp: el marco europeo de la Competencia Digital	12
Bibliografía	13
Repasando lo aprendido	15

Recuerda la metodología del curso

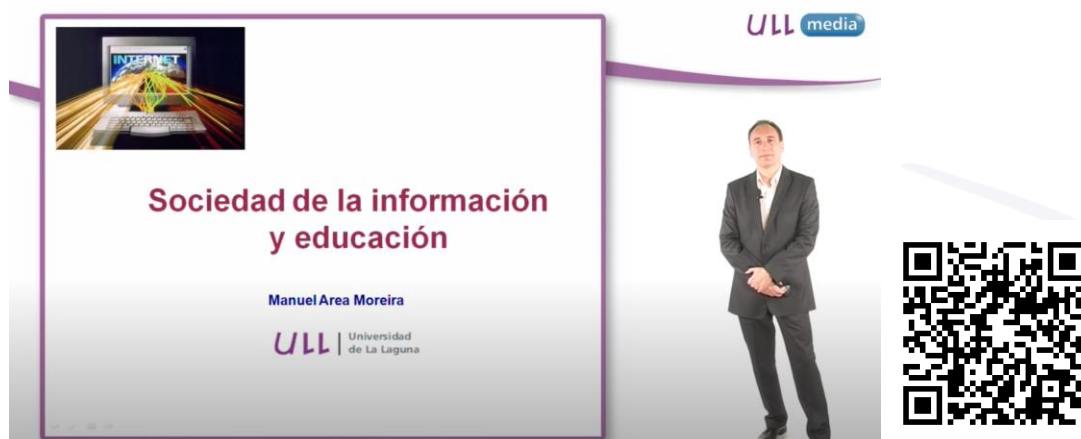
- * Recuerda leer y repasar la **metodología** del curso y seguir los pasos que se explican en la **guía**.
- * El **Foro** "Competencia Digital: dudas y consultas" está para resolver tus dudas ¡Utilízalo!
- * La **Encuesta de satisfacción** nos ayuda a mejorar, rellénala y tendrás disponible la **Evaluación final**
- * Para la **Evaluación final** consulta la información disponible en la **guía del curso**.

La sociedad de la información

Seguro que has oído hablar en numerosas ocasiones de la **Sociedad de la Información**. Pero, ¿sabes exactamente a qué nos referimos?



Dedica unos minutos al siguiente vídeo en el que se explica muy claramente:



El valor de la información

Como habrás podido ver en el vídeo, la **información y todos los procesos y herramientas relacionados con ella** están en el centro de gran parte de nuestras actividades diarias. Necesitamos obtener, usar, producir y comunicar datos para desarrollar nuestras funciones habituales e incluso hay quienes viven de generar y vender esa información o los dispositivos que hacen posibles estas actividades.

Las noticias, estadísticas, investigaciones, imágenes y vídeos son productos informativos que están en el mercado porque otros los necesitan.

Los procesadores de texto, las herramientas de presentación o de creación de contenido multimedia son herramientas que permiten generar y procesar la información.

Los correos electrónicos, foros, redes sociales... son canales de comunicación por los que circula esa información.

Los ordenadores, tabletas, teléfonos móviles y otros dispositivos inteligentes hacen posible que todo funcione y que podamos usar todo este ecosistema en torno a los medios digitales para resolver problemas de forma mucho más eficiente.



Nuestros hábitos digitales: errores comunes

Tipología de errores

A la hora de buscar información

En multitud de ocasiones te has enfrentado a la tarea de localizar una información que necesitabas para hacer un trabajo, para resolver un problema o por el mero placer de aprender. En muchas de ellas, tras pasar un rato intentándolo analizándolo interminables listas de resultados y no encontrar lo que buscabas has sentido la sensación de que algo se te escapaba. ¿En qué pudiste fallar?

- **No concretar adecuadamente la necesidad de información:** buscar “pato” cuando lo que realmente necesitas saber es “cuáles son los hábitos de migración de las aves acuáticas del sur de Europa”.
- **No definir una estrategia de búsqueda:** la estrategia debería incluir lo que ya sabes, lo que necesitas saber, cuánto necesitas, dónde lo vas a buscar y con qué criterios lo vas a seleccionar.
- **No elegir los términos de búsqueda idóneos:** has de familiarizarte con los términos que comúnmente se usan para nombrar aquellas cosas sobre las que buscas información. A continuación, debes convertir esas palabras en una combinación de términos de búsqueda que se pueda usar en el buscador elegido.
- **Utilizar un solo buscador:** no todos contienen los mismos documentos. Selecciona aquellos en los que puedes encontrar el tipo de información que buscas.
- **Quedarte con lo primero que encuentras:** después de horas buscando, has tirado la toalla. Este documento, que no habla exactamente de lo que necesito, que no sé quién ha escrito, ni cuándo, ni dónde, es el único que me sirve a estas alturas. Evalúa los resultados, si has hecho una buena búsqueda seguro que no son tantos. Al final merecerá la pena.
- **No anotar, almacenar y clasificar las búsquedas y los resultados:** es la única forma de saber qué has buscado ya, qué has encontrado y evaluado, qué has leído y si finalmente has concluido tu tarea.

Cuando necesitas comunicarte

Cada vez es más frecuente utilizar diferentes medios para comunicarte con tu entorno. Con tus amigos o familiares, en el trabajo, en la propia universidad, etc se establecen diferentes escenarios de comunicación que requieren el uso de distintos dispositivos, programas e incluso códigos que has de saber usar para procurar no quedarte descolgado del grupo. ¿Problemas?

- **No contar con el hardware necesario:** es bastante frecuente obviar la lectura de requisitos previos para llevar a cabo, por ejemplo, una videoconferencia por lo que, a veces, además de contar con lo obvio, la cámara, el micrófono, los altavoces, se nos olvida que estos deben ser compatibles con el ordenador que vayamos a usar.
- **Usar formas o vocabulario poco adecuado para dirigirnos a interlocutores distintos o usar canales diferentes:** no es lo mismo dirigir un correo electrónico a un profesor en la universidad que chatear con amigos para acordar dónde ir el próximo fin de semana.
- **Utilizar canales equivocados para comunicarnos:** por ejemplo, [Instagram](#) seguramente no será el medio que dominen nuestros abuelos o si lo que necesitas de un docente es una explicación a una consulta compleja, mejor envíasela por correo electrónico que por [Whatsapp](#) que, al ser un canal de mensajería instantánea, resulta más apto para consultas rápidas o para aquellas cuya respuesta requiera poca elaboración.

La disponibilidad de grandes cantidades de contenido en la web cuyo uso y manipulación es técnicamente muy sencillo transmite una falsa sensación de que todo lo que circula en medios digitales es gratis y se puede utilizar a nuestro antojo, sin tener en cuenta a sus creadores. Usa la información, pero hazlo de manera ética y legal. Por otro lado, aunque contamos con potentes herramientas de creación de contenido, a menudo desconocemos el uso de funciones que pueden hacernos mucho más productivos.

- **No citar las fuentes usadas en la elaboración de nuevo contenido:** cortar, copiar, pegar, modificar, parafrasear... son acciones habituales en medios digitales para crear nuevo contenido, ¿pero estás seguro de que puedes hacerlo? ¿No estás infringiendo ninguna norma ni código ético? Es importante asegurarse de ser original y, cuando se usen contenidos de otros, citar las fuentes y dar crédito a sus creadores.
- **No respetar las licencias de uso del material encontrado en la web:** ¿estás seguro de que puedes usar esa foto en tu trabajo? ¿Podrías modificar ese vídeo y volverlo a publicar a tu nombre? Ese documento que te han pasado... ¿de verdad vas a colgarlo en tu blog?
- **Desconocer el uso de algunas funciones básicas de herramientas habituales:** aunque las usemos muy a menudo, con frecuencia nos encontramos con que no sabemos hacer cosas básicas en aplicaciones o programas que nos ahorrarían mucho tiempo y esfuerzo. ¿Sabes cómo se hace un índice automático en MS Word?
- **¿Sabes cómo crear una regla o filtro de correo para tener ordenada tu bandeja de entrada?:** ya lo sabes, la mayor parte de los mensajes de correo que entran a tu buzón tienen escasa o nula importancia o, directamente, son *spam*. Separar los mensajes importantes de aquellos que no lo son te hará ser mucho más eficiente.

A la hora de protegerte en el uso de medios digitales

La seguridad es uno de los grandes caballos de batalla del uso de los medios digitales y de Internet, además de una fuente inagotable de noticias relacionadas con engaños, sustracciones, injerencias y un elevado número de otras variantes delictivas que, a menudo, hacen que salten nuestras alarmas. Mantener seguros nuestros equipos y nuestra información debe ocupar un lugar muy relevante en nuestros hábitos de vida digitales.

- **No disponer de un software que proteja tu equipo de amenazas externas:** pensamos que nunca nos ocurrirá a nosotros, pero, la mayoría de las veces acaba pasando: nuestro equipo se ve atacado o infectado por uno de los muchos virus o programas maliciosos que circulan por internet.
- **Todo un clásico, usar una contraseña poco segura (y siempre la misma) para proteger nuestras cuentas:** desgraciadamente, si alguno de los servicios en los que estás registrado sufre un ataque y tus datos de acceso son revelados, el resto de tus cuentas en otros servicios también se verán comprometidas.
- **¿No quieres que en la universidad sepan qué hiciste el pasado fin de semana?:** registrarte en *Facebook* o *Instagram* con un nombre falso o un *nick* que solo conozcan (al principio) unos cuantos es solo una solución a corto plazo. Configura adecuadamente las reglas de privacidad. Decide con quién quieres compartir cada publicación.
- **Obviar los gastos superfluos que produce el uso de tus dispositivos:** dejar el cargador del móvil enchufado, aunque no esté cargando, dejar el monitor del ordenador en *standby* (con el piloto rojo encendido) aunque no vayamos a usarlo hasta dentro de tres días...
- **Crear que un príncipe nigeriano compartirá contigo su herencia si le ayudas económicamente a reclamarla:** es un típico caso de estafa a través de correo electrónico que lleva años usándose con [múltiples variables](#).

El uso de herramientas y medios digitales es hoy día un hecho en gran número de las situaciones. Una de sus principales bondades es que permiten resolver tanto problemas antiguos (o hacerlos de manera más eficiente), como otros nuevos que van surgiendo. En determinados contextos, cuando se habla de digitalización, se está haciendo mención precisamente a esto, al uso de medios digitales en procesos antiguos, pero también en los nuevos, en muchos casos como sinónimo de automatización.

- **Abandonar una iniciativa, una idea o un trabajo:** simplemente por no saber a quién recurrir para recibir formación, asesoramiento o ayuda con cuestiones relacionadas con la tecnología.
- **Desconocer cómo buscar, identificar y seleccionar herramientas o métodos para resolver tareas o problemas:** no saber dónde buscar (u obtener) esas herramientas, cómo identificarlas y seleccionar en función de tus propias necesidades, pero también teniendo en cuenta criterios de propiedad intelectual y de seguridad informática.
- **Desconocer cómo funcionan los dispositivos más habituales y resolver problemas habituales de configuración:** que tu portátil no se conecte a la WiFi y que sea porque, sin querer, desconectaste el dispositivo de conexiones inalámbricas.
- **No atreverse a cambiar de versión de software o de sistema operativo por no saber cómo funciona:** a menudo nos mostramos reticentes a incorporar avances tecnológicos simplemente por no salir de nuestra zona de confort.



La necesidad de formar en competencias



¿Sabías que... las personas competentes en medios digitales son capaces de satisfacer por sí mismas sus necesidades de información y, de este modo, resolver cualquier problema?

En cualquier caso, centrándonos en el mundo académico, cualquier **estudiante universitario**, que tenga en mente iniciar su carrera investigadora o integrarse en el mundo laboral, debe conocer **las técnicas y herramientas básicas en el ámbito digital** que dan soporte a su actividad investigadora y/o laboral. Hoy por hoy, tal y como señala Area Moreira (2010) es un hecho que:

"la producción de conocimiento en todas las áreas del saber –científico, técnico, humanístico, artístico o social– en estas últimas décadas está en permanente crecimiento exponencial y es prácticamente inabarcable".

Tanto las aplicaciones y herramientas informáticas a nuestra disposición como el número de personas y organizaciones que dan el salto al mundo digital no paran de crecer.

"Por ello, hoy en día, un universitario debería adquirir no sólo los conceptos, teorías y conocimientos básicos de una disciplina, sino también disponer de los criterios y estrategias intelectuales para encontrar nuevas informaciones que sean valiosas para su ámbito o campo de estudio, de investigación o de actividad profesional" (Area Moreira, 2010).

Estas y otras afirmaciones son las que sirven como base para evidenciar la necesidad de formar al alumnado de nuestras universidades en **competencias digitales y en información** y han sido puestas de manifiesto y compartidas en el seno de la Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas ([CRUE](#)) a través de la **Comisión mixta CRUE-TIC** y **REBIUN**.

Comisión mixta CRUE-TIC: Comisión Sectorial de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones de la Conferencia de Rectores de las Universidades Españolas.

Rebiun: Red de Bibliotecas Universitarias Españolas.

Una aproximación a las competencias informáticas e informacionales

El Equipo de Gobierno de nuestra Universidad incluyó en el **Plan Estratégico 2014-2016**, la Acción 1.4.3. *Integración de competencias informáticas e informacionales en los estudios de grado y postgrado*, en respuesta a la inclusión de la competencia digital en el currículo de los estudiantes.

En el nuevo **Plan Estratégico 2018-2020**, se vuelve a reflejar en la Acción 4.2.5. *Fomentar las competencias digitales en la comunidad universitaria*.



Competencias informáticas e informacionales: ¿qué papel juegan las universidades?

Durante años, desde la **Biblioteca/CRAI** de la Universidad venimos participando en la formación de estudiantes y también de profesores en estas competencias, integrando estos contenidos tanto en los programas de los estudios oficiales de grado y postgrado, como en los planes de formación del personal docente e investigador, bajo la denominación CI2: competencias informáticas e informacionales.



La Competencia Digital

En 2006, el Parlamento Europeo y el Consejo de Europa hacen su Recomendación [2006/962/CE](#), sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. En ella se definen las 8 competencias clave “esenciales para toda persona en la sociedad del conocimiento”, e instan a los gobiernos de la Unión a que las incorporen en sus estrategias de aprendizaje permanente. Estas son [las competencias](#):



La **competencia digital** entraña el uso seguro y crítico de las tecnologías de la sociedad de la información (TSI) para el trabajo, el ocio y la comunicación. Se sustenta en las competencias básicas en materia de TIC: el uso de ordenadores para obtener, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información, y comunicarse y participar en redes de colaboración a través de Internet.

Con esta premisa, en 2013 el [Institute for Prospective Technological Studies](#), del Joint Research Centre publica el *Digital Competence Framework for Citizens (DIGCOMP)*. Lo hace en consonancia con otras iniciativas similares que se están produciendo a nivel supranacional de la mano de la OCDE o la UNESCO, cada una desde su punto de vista y con sus propios objetivos.

En el caso de la UNESCO a través del programa sobre [Media and Information Literacy](#), que trata de propiciar el desarrollo y la educación mediante la inclusión en la Sociedad de la Información de los individuos. Con este fin propone multitud de recursos de formación (a distintos niveles) en habilidades y competencias relacionadas con el uso de la información y los medios digitales.

LAS 5 LEYES DE LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA E INFORMACIONAL (MIL)



United Nations
Educational, Scientific and
Cultural Organization

LEY 3

Las informaciones, conocimientos y mensajes, no siempre son neutrales o proceden de fuentes independientes y fiables. Cualquier conceptualización, uso o aplicación de los MIL debe hacerse de una manera fiable y comprensible para todos los ciudadanos.

LEY 2

Cada ciudadano es creador de contenido y trasmisor de mensajes. Todos deben ser alentados a comunicarse, transmitir sus mensajes y expresarse. Los Mil son un nexo con los derechos humanos, y están dirigidos tanto a hombres como a mujeres.

LEY 1

La información, la comunicación, las bibliotecas, los medios de comunicación, la tecnología, e internet, así como otras formas de transmitir y comunicarse son usadas como formas de comunicación para el compromiso de la sociedad civil y el desarrollo sostenible. Son iguales en importancia y ninguna debe resaltar más que otra.

LEY 4

Cada ciudadano quiere saber y comprender las nuevas informaciones, conocimientos y mensajes, así como poder comunicarse, incluso si no es consciente de ello o admite hacerlo. Sus derechos nunca deben verse comprometidos.

LEY 5

La alfabetización mediática e informacional no se adquiere de golpe. Es un proceso vivo y una experiencia dinámica, mucho más completa aún cuando incluye conocimientos, habilidades, y aptitudes, así como el acceso, la cobertura, evaluación, asignación, uso, producción, y comunicación del contenido de los medios de comunicación.



Alton Grizzle y Jagtar Singh

Por su parte, la [Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos \(OCDE\)](#) viene trabajando también hace años en la definición de un marco competencial que abarque todo aquello que los ciudadanos y los trabajadores del siglo XXI deben saber para integrarse plenamente en el mundo digital, especialmente las generaciones más jóvenes.

DigComp: el marco europeo de la Competencia Digital

¿Cómo puedo adquirir estas competencias?

Las competencias recogidas en *DigComp* están incluidas, en muchos casos, en los planes de estudio de la mayor parte de las titulaciones de grado y postgrado de la Universidad. De hecho, todos ellos se han formulado a partir del [Marco Español de Cualificaciones para la Educación Superior \(MECES\)](#) y el [REAL DECRETO 1393/2007](#), de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

No obstante, la [Biblioteca/CRAI](#), continuando con una larguísima tradición bibliotecaria de formar a sus usuarios en todo lo relacionado con la información, y con una dilatada experiencia de apoyo al aprendizaje en nuestra Universidad, ha diseñado una oferta de cursos de formación que, bajo el esquema de *DigComp*, sirvan de herramienta para la adquisición de estas competencias en sus diferentes niveles.

De este modo, este curso que ahora estás comenzando responde a esa intención, la de ayudarte a conseguir alcanzar niveles óptimos en cada una de ellas; de manera que puedas aplicarlas no solo ahora, en tu etapa formativa, sino también en tu vida diaria y, por supuesto, cuando te incorpores al mercado laboral.

Las cinco áreas de DigComp



Información y alfabetización digital

Las competencias de esta área se refieren a la búsqueda y filtrado de información digital, la evaluación de su fiabilidad y relevancia y a su organización y almacenamiento.



Comunicación

Estas competencias hacen referencia a la interacción con otras personas utilizando tecnologías digitales para comunicar, compartir recursos digitales y colaborar en la creación de contenidos. Incluyen las normas de conducta que

se han de seguir en la participación digital y la gestión de la identidad digital.



Creación y contenido digital

Estas competencias se refieren a la creación y edición de nuevos contenidos, así como la integración y reelaboración de contenido digital. Incluyendo la programación informática y la gestión de los derechos de autor de las creaciones digitales.



Seguridad

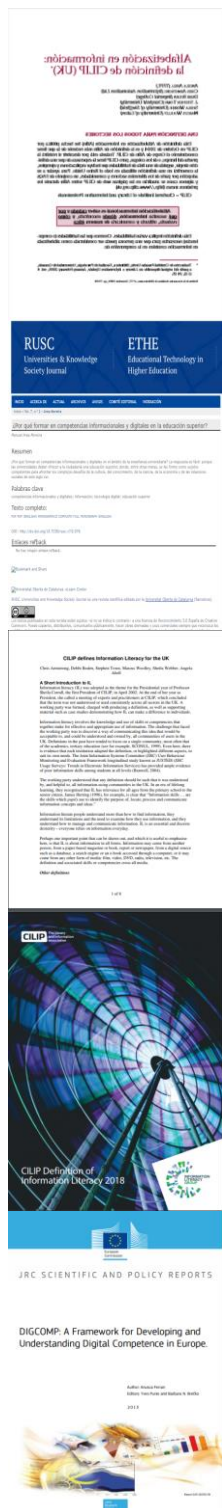
Las referidas al uso seguro y sostenible de la tecnología e información digital: protección de los dispositivos y de los datos personales, de la salud y del medio ambiente.



Resolución de problemas

Este apartado recoge las competencias relacionadas con la identificación de necesidades tecnológicas y la resolución de problemas técnicos. También incluye la identificación de necesidades de actualización en las competencias digitales.

Bibliografía



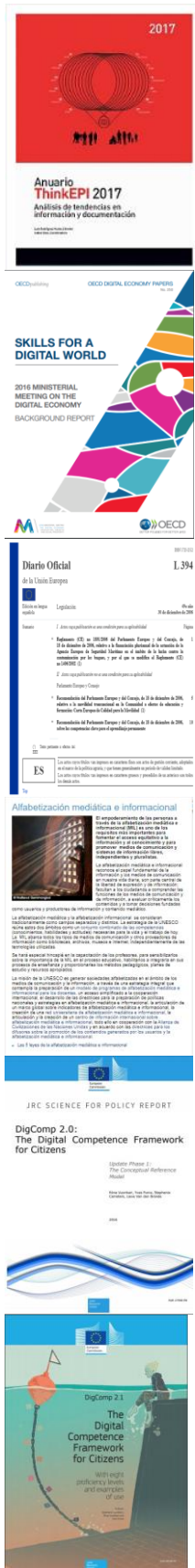
Abell, Á., Armstrong, C., Boden, D., Town, J. S., Webber, S., & Woolley, M.; Pasadas Ureña, C. (trad.) (2004). Alfabetización en información: la definición de CILIP (UK). En: Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios, (77), 79-84 (en línea). Di

Area Moreira, M. (2010). ¿Por qué formar en competencias informacionales y digitales en la educación superior? RUSC. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 7(2) (en línea). Disponible en: <http://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/vi>

Armstrong, C., Boden, D., Town, S., Woolley, M., Webber, S., & Abell, A. (2005). Defining Information Literacy for the UK En: Library & Information Update, 4(1-2), 22-25 (en línea). Disponible en: http://eprints.rclis.org/7459/1/Article_Update_25102004.p

CILIP (2018) CILIP Definition of Information Literacy (en línea). Disponible en: <https://infolit.org.uk/ILdefinitionCILIP2018.pdf>

Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe. (Y. Punie & B. N. Brečko, Eds.). [Sevilla]: Institute for Prospective Technological Studies. <http://doi.org/10.2788/52966>



Gómez Hernández, J. A. (2007). Alfabetización informacional: cuestiones básicas. Anuario ThinkEPI, (1), 43-50 (en línea). Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2555691> [consultado el 11/09/2018]

OECD (2016). Skills for a Digital World: 2016 Ministerial Meeting on the Digital Economy Background Report. OECD Digital Economy Papers, No. 250, OECD Publishing, Paris. <https://doi.org/10.1787/5jlwz83z3wnw-en>

RECOMENDACIÓN DEL PARLAMENTO EUROPEO Y DEL CONSEJO de 18 de diciembre de 2006 sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente (2006/962/CE. Disponible en <http://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=celex:32006H0962>

UNESCO. (2017). Alfabetización mediática e informacional. Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/media-development/media-literacy/mil-as-composite-concept/>

Vuorikari, R., Punie, Y., Carretero, S. & Brade, L Van den (2016). DigComp 2.0: The Digital Competence Framework for Citizens. Update Phase 1: The Conceptual Reference Model. Luxembourg: Publication Office of the European Union. <http://doi.org/10.2791/11>

Vuorikari, R., Punie, Y., & Carretero, S. (2017). DigComp 2.1: The Digital Competence Framework for Citizens with eight proficiency levels and example of use. Luxembourg: Publication Office of the European Union. <http://doi.org/10.2760/38842>

Repasando lo aprendido

Indica cuáles son las áreas de DigComp:

- ☐ Información, Comunicación, Contenido digital, Informática, Alfabetización, Seguridad y Problemas
- ☐ Información y Alfabetización digital, Comunicación, Creación y contenidos digital, Seguridad y Resolución de problemas
- ☐ Información, Comunicación, Creación digital, Alfabetización, Seguridad y Resolución de problemas

El área de DigComp que trata las competencias relacionadas con la búsqueda de información digital, la evaluación de su fiabilidad y relevancia, y su organización y almacenamiento es:

- ☐ Comunicación
- ☐ Seguridad
- ☐ Resolución de problemas
- ☐ Información y alfabetización digital

A la hora de localizar información qué errores no debes realizar:

- ☐ No definir una estrategia de búsqueda
- ☐ Quedarte con lo primero que encuentras
- ☐ Utilizar varios buscadores
- ☐ Elegir los términos de búsqueda idóneos

Las personas competentes en medios digitales son capaces de saciar por sí mismas sus necesidades de información, y resolver así cualquier problema.

- ☐ Verdadero
- ☐ Falso

El Digital Competence Framework for Citizens (DIGCOMP) fue publicado por:

- ☐ La UNESCO
- ☐ La OCDE
- ☐ El Institute for Prospective Technological Studies
- ☐ El Parlamento Europeo

Según cada caso, con cuál de las 5 áreas de competencia digital se corresponde:

	Seguridad	Información y alfabetización digital	Comunicación	Creación y contenido digital
Evalúo el contenido de una página web que necesito para mi trabajo académico				
Configuro las opciones de privacidad de mi cuenta de Facebook				
Elaboro una presentación para clase usando la herramienta PowerPoint				
Comparto una página web con un amigo a través de WhatsApp				

Soluciones a 'Repasando lo aprendido'

Indica cuáles son las áreas de DigComp:

- ☐ Información, Comunicación, Contenido digital, Informática, Alfabetización, Seguridad y Problemas
- ☒ Información y Alfabetización digital, Comunicación, Creación y contenidos digital, Seguridad y Resolución de problemas
- ☐ Información, Comunicación, Creación digital, Alfabetización, Seguridad y Resolución de problemas

El área de DigComp que trata las competencias relacionadas con la búsqueda de información digital, la evaluación de su fiabilidad y relevancia, y su organización y almacenamiento es:

- ☐ Comunicación
- ☐ Seguridad
- ☐ Resolución de problemas
- ☒ Información y alfabetización digital

A la hora de localizar información qué errores no debes realizar:

- ☒ No definir una estrategia de búsqueda
- ☒ Quedarte con lo primero que encuentras
- ☐ Utilizar varios buscadores
- ☐ Elegir los términos de búsqueda idóneos

Las personas competentes en medios digitales son capaces de saciar por sí mismas sus necesidades de información y resolver así cualquier problema.

- ☒ Verdadero
- ☐ Falso

El Digital Competence Framework for Citizens (DIGCOMP) fue publicado por:

- ☐ La UNESCO
- ☐ La OCDE
- ☒ El Institute for Prospective Technological Studies
- ☐ El Parlamento Europeo

Según cada caso, con cuál de las 5 áreas de competencia digital se corresponde:

	Seguridad	Información y alfabetización digital	Comunicación	Creación y contenido digital
Evalúo el contenido de una página web que necesito para mi trabajo académico		x		
Configuro las opciones de privacidad de mi cuenta de Facebook	x			
Elaboro una presentación para clase usando la herramienta PowerPoint				x
Comparto una página web con un amigo a través de WhatsApp			x	